

LES POINTS

Une fois le temps écoulé, chacun, à votre tour, lisez les mots trouvés, en éliminant ceux qui sont communs à 2 joueurs ou plus. Ne comptent que les mots trouvés par un seul joueur. Les scores peuvent ensuite être calculés comme suit (**le dé Qu compte pour deux lettres**) :

NOMBRE DE LETTRES	(3)	4	5	6	7	8+	ou plus
POINTS ACQUIS	(1)	1	2	3	5	11	

LE VAINQUEUR

Pour gagner la partie, vous devez :

- soit être le premier à atteindre le score fixé en début de partie,
- soit être le joueur avec le maximum de points à la fin du nombre de manches fixé.

© 2003 Hasbro. Tous droits réservés.
 Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs:
 ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - ☎ 08.25.33.48.85 -
 email : « conso@hasbro.fr ». Site Internet : www.hasbro.fr.
 Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch /
 Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG,
 Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. ☎056 648 70 99.



110341815101

110341815101

BOGGLE RULES - F

PMS BLACK

Boggle

UN MAX. DE MOTS EN UN MINIMUM DE TEMPS!

Matériel

16 dés Boggle, 1 shaker Boggle et un sablier.

But du jeu

Trouver le maximum de mots avant la fin du temps imparti !

Préparation du jeu

1. Assurez-vous que chaque joueur soit muni d'un papier et d'un crayon (non fournis).
2. Décidez ensuite du nombre de manches que vous allez disputer ou du score à atteindre pour gagner.
3. Placez les dés sur la grille et posez le couvercle.
4. Agitez le tout afin que les dés soient bien mélangés. Posez le shaker et assurez-vous que tous les dés soient correctement positionnés.
5. Retirez alors le couvercle et placez le shaker afin que chaque joueur présent puisse voir toutes les lettres.
6. Retournez le sablier et c'est parti !

110341815101

BOGGLE RULES - F

PMS BLACK

Déroulement de la partie

Dès que le sablier est retourné, notez le maximum de mots à partir des lettres inscrites sur les dés, tout en respectant le règlement (voir ci-dessous).

Une fois les 3 minutes écoulées, tout le monde arrête d'écrire, et chacun compte ses points.

Règlement

- Les mots trouvés doivent comporter au moins 3 lettres.
- Les mots doivent être formés en utilisant de façon contiguë les dés avec les lettres. Elles doivent impérativement se toucher (horizontalement, verticalement, en diagonale, vers la gauche, vers la droite, vers le haut, vers le bas). Les lettres doivent être dans le bon sens afin d'épeler correctement le mot.
- Un même dé ne peut servir qu'une seule fois dans un même mot.
- Si un même mot peut être formé dans différents endroits de la grille, il ne comptera qu'une fois.



Schéma 1. MANIES



Schéma 2. ORBITE



Schéma 3. TESTAMENT

Les schémas 1, 2 et 3 vous donnent des exemples de mots corrects.

Les schémas 4 et 5 montrent deux associations de lettres **incorrectes** :

Schéma 4, une lettre est utilisée deux fois. Schéma 5, une lettre a été sautée pour constituer le mot (il est impératif que les lettres se touchent pour épeler le mot).

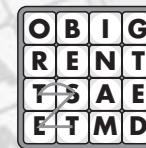


Schéma 4. TESTS



Schéma 5. SAINT

Cette grille permet de former beaucoup d'autres mots comme :

DANSE, SANTÉ, ROBES, TESTER

À vous de compléter la liste !

Précisions sur le jeu

- Vous pouvez utiliser n'importe quel mot au singulier ou au pluriel, conjugué ou non, à partir du moment où il figure dans le dictionnaire. Vous pouvez additionner des points si vous avez noté un mot au singulier mais aussi au pluriel.
- Les mots étrangers, abréviations, avec un trait d'union ou apostrophe, et les noms propres ne sont pas autorisés.
- Si un mot a plusieurs significations, notez-le une seule fois sur votre feuille. Par exemple, TIENS peut signifier le verbe tenir, conjugué à la 2^{me} personne du singulier ou le pronom possessif, il ne comptera que pour un seul mot.
- Les réductions sont possibles si elles comportent 3 lettres, exemple : danse, dans, ans.
- Les lettres "Z" et "M" ont été soulignées pour les différencier des lettres "N" et "W".